LES RETOURS PERSONNELS
Mode d'emploi

Comme vous le savez, un des rôles les plus importants du coordinateur est d'aider l'ensemble de son équipe à EVOLUER ☺

Dans le but de faire évoluer les stagiaires et brevetés à travers un parcours bienveillant, nous avons décidé en formation théorique de réduire le stress et d'essayer d'augmenter le plaisir qu'ont les jeunes à animer. Nous avons entre autre banni de notre langage le mot « Evaluation », celui-ci est remplacé par des débriefings journaliers et des temps conseils 2 fois par activité.
Voici la raison pour laquelle nous vous demandons de suivre cette lignée pédagogique en stage pratique ! Merci à vous !!

Comment aider son équipe à évoluer ?
Il est nécessaire de s'arrêter pour débriefer, conseiller *à différents moments.*

- **Chaque jour, débriefer la journée avec l'ensemble du groupe d'animation.** Il est judicieux de se rassembler pour débriefer, toutefois veillez à le faire dans un endroit agréable, à un moment opportun. Il faut éviter les longues réunions en grands groupes, orientez-vous vers les tranches d'âges concernées par vos conseils. Il faut toujours avoir en tête que votre mission est d'amener votre équipe à comprendre vos remarques, écouter vos conseils,… Soyez donc vigilants aux mots que vous utilisez afin de ne pas blesser un jeune !
- **Conseiller motiver et aider l'animateur au jour le jour.** Effectivement, vous avez en tant que responsable, un rôle de formateur pratique. A vous d'accompagner le stagiaire dans l' explication d'un jeu, de tenir un poste avec lui,… Bref rien de tel que de vivre les expériences pour les comprendre.
- **Prendre le temps de mettre sur papier vos constats, conseils, et propositions d'évolution.** *L'idéal est qu'**une fois par semaine**, chacun remplisse sa fiche retour personnel et qu'une rencontre soit fixée entre l'équipe des responsables et l'animateur, afin que les remarques positives et les pistes d'évolution puissent être bénéfiques pour le reste de l'activité ! C'est temps sont ainsi des « temps conseils ».*
- *Vous trouverez donc dans votre farde des « Retour personnel et conseils » à remplir par l'équipe des responsables* **.Pour se faire, il est nécessaire d'utiliser les documents adéquats.**

Soyez objectifs, précis et complets dans les faits, soigneux, attentifs à l'orthographe, évitez les phrases parasites et soyez constructifs.
Les écrits que vous laissez dans le dossier du jeune doivent impérativement aider le jeune à évoluer et permettre à une personne extérieure de percevoir les compétences acquises ou non.

Les compétences qu'un animateur doit avoir acquis en fonction de son année de formation sont citées ci-dessous ainsi que dans les fiches « Retour personnel ». Ces points ne tombent donc pas du ciel… Vous pouvez vous référer aux feuilles d'objectifs à atteindre par année qui se trouvent dans votre farde mais aussi au PLAN A.

NOUVEAU: Une nouvelle fiche ROSE appelée « ROSETTE FICHETTE » est à remplir et à rendre à ton permanent référent le dernier jour de l'activité ! ! ! MERCI !

HELP ?

Votre permanent référent peut vous aider à remplir ces documents : n'hésitez pas !
Il est là pour vous aider à comprendre le mécanisme des « Retours personnels et conseils », pour vous aider à les remplir de la manière la plus complète possible afin de pouvoir faire un retour des plus complets au stagiaire. Vous pouvez fixer un moment (durant votre activité) pour qu'ils viennent (par exemple : le 1er jeudi de votre plaine) et les compléter avec eux.

Attention, ce n'est pas le responsable qui annonce la réussite ou la non-réussite d'un stage à un animateur. Cela se fait lors de l'AG d'octobre. Voilà pourquoi une réunion d'évaluation sera programmée en septembre en équipe, avec un formateur de chaque année, le permanent référent et bien entendu le(s) responsable(s) !
N'hésitez pas à développer vos commentaires au verso du document d'évaluation si nécessaire !

Pour le retour personnel et conseils des A1 :

A l'issue du stage pratique, l'animateur A1 doit avoir acquis et expérimenté les notions de base de première année de formation.

- *Il doit être capable de lancer des chants et des petits jeux,*
- *Il doit pouvoir être un membre actif et dynamisant au sein de l'équipe dans la prépa, la présentation et la gestion des activités.*
- *Il doit avoir une attitude responsable et sécurisante envers le groupe et lui-même.*
- *Il doit respecter et faire respecter le R.O.I.*
- *Il doit veiller au bien-être de l'enfant en lui laissant une place, en l'encadrant et en communicant avec lui.*
- *Il doit pouvoir évaluer sa pratique et le résultat de ses activités.*

- ***Les petits jeux*** : Les points sont détaillés et évaluent la technique mais aussi la participation, l'initiative, le dynamisme, l'attention portée à l'enfant… Pour savoir ce que signifie la technique ABCDEFG plus précisément, vous trouverez une feuille à la fin de ce dossier qui vous remettra en tête cette technique.

- ***Les grands jeux*** : Un A1 doit être capable de participer à la préparation et à l'application des techniques d'un grand jeu mais il ne doit pas être capable de le porter. Cette compétence doit être acquise en A2. Cependant, un A1 doit savoir préparer, mettre en application les techniques de base d'animation, un A1 doit s'impliquer et participer activement au grand jeu, …

- ***Les autres activités*** : Ce point concerne les animations autres que les petits jeux ou les grands jeux. Par exemple : une activité cuisine, une activité reprenant un bricolage, la gestion d'une sieste, une gym,…

- ***Veillée*** : Un A1 doit être capable de prendre en charge la préparation et la coordination d'une veillée classique en tenant compte des différents points des veillées (courbe, matos, …).

- ***Les chants*** : On demande à un A1 d'employer les techniques pour apprendre un chant, de motiver les enfants par un chant, de participer activement au rassemblement,…

- ***Le fil rouge*** : C'est le lien entre toutes les activités de la journée. Un A1 voit en formation théorique comment thématiser une journée, programmer des activités et les lier avec un thème,…

- ***Les responsabilités*** : Un animateur A1 doit respecter le ROI, faire preuve de bon sens, être responsable de lui-même et des enfants, respecter l'environnement,…

- ***Le relationnel*** : Capacité de vivre en communauté, respect, être à l'écoute de l'autre,…

- ***La sécurité*** : Attention portée à un environnement sécurisant dans les diverses activités proposées aux enfants !

! ATTENTION ! Les animateurs A1 n'ont pas encore eu l'occasion d'appliquer les consignes de sécurité vues en théorie lors de la formation ! Il est donc demandé aux responsables de prendre du temps avec son équipe pour réexpliquer les consignes de sécurité à l'intérieur mais aussi à l'extérieur de la plaine !

- ***Les besoins de l'enfant*** : Ce point porte sur l'attention dont nécessite un enfant…

- ***L'évaluation*** : L'animateur A1 doit être capable de participer activement à un debriefing et doit essayer de s'auto-évaluer à chaque étape de son évolution.

- ***Après l'animation*** : Dans ce point, sont repris les différentes tâches à réaliser et les comportements attendus une fois les enfants partis.

- ***Recherche personnelle*** : Réfléchir aux points positifs que la personne possède et certains qu'elle souhaiterait améliorer.

Pour le retour personnel et conseils des A2 :

À l'issue du stage pratique, l'animateur A2 doit avoir acquis les notions de base de deuxième année de formation. Il doit avoir expérimenté et acquis les notions approfondies des techniques vues en deuxième année.

-
- *Il doit être capable de mener un grand jeu, de sa préparation à son évaluation,*
- *Il doit être capable de mener une veillée, de sa préparation à son évaluation,*
- *Il doit être capable d'animer toutes les périodes de la journée.*
- *Il doit être capable de créer et de mettre en place un projet.*
- *Il doit avoir expérimenté l'importance de la dynamique de groupe, et en avoir saisi les notions de base. Il doit pouvoir percevoir la place d'un individu au sein d'un groupe.*
- *Il doit pouvoir être actif au sein d'un debriefing, et être capable d'auto-évaluation.*

- ***Animation :***
  - ***Compétences d'animation :***
    - *Techniques* : Tout ce qui concerne les chants (DCA, Ping-Pong, ENCORE,…) mais également les petits jeux (ABCDEFG)
    - *Les grands jeux* : Un A2 doit être capable de mener un grand jeu de A à Z, de la préparation à l'évaluation de son activité,…
    - *Veillée* : Un A2 doit être capable de prendre en charge la préparation et la coordination d'une veillée spéciale en tenant compte des différents points des veillées (courbe, matos, préparation, implication, présentation, originalité, …).

- *Les autres activités* : Ce point concerne les animations autres que les petits jeux ou les grands jeux. Par exemple : une activité cuisine, une activité reprenant un bricolage, la gestion d'une sieste, une gym, …

- ***Sécurité*** : Divers points permettent de s'évaluer sur l'attention portée à la sécurité des enfants, de l'environnement lors des activités…
- ***Respect de l'environnement :*** Concerne tout ce qui matériel, locaux, normes du centre, …
- ***Projet :*** L'animateur A2 doit être capable de mener un projet de A à Z, de la planification à la finalisation, … (voir carnet Projet)
- ***Évaluation*** : L'animateur A2 doit être capable de s'auto-évaluer, d'évaluer ses activités et de participer activement aux debriefing.

- ***Vie de groupe :***
  - ***Cadre et valeurs :*** L'animateur A2 doit faire preuve de responsabilité à différents niveaux : le respect du ROI, des locaux, des horaires, de ses actes,…
  - ***Savoir être :*** Comment l'animateur gère ses émotions face à telle ou telle situation, se positionne-t-il dans le groupe, les décisions de l'équipe, …
  - ***Accepter les remarques***
  - ***Remédiation constructive***

- ***Veiller au bien-être de l'enfant et au sien :***
  - ***Favoriser une communication :*** Etre à l'écoute, quel message utiliser, communication non verbale, diplomatie, …
  - ***Relation à l'enfant :*** Adaptation à la tranche d'âge animée, veiller aux besoins de l'enfant, gestion des conflits, …

Pour les brevetés :

Le retour personnel du breveté est quasi comme celui du A2. Vous retrouverez les mêmes critères, mais certains points sont encore plus détaillés, on demande aux brevetés d'aller encore plus loin que l'acquisition des techniques d'animation, … Ils sont aussi là pour soutenir les stagiaires et être des modèles, ce n'est pas parce qu'on est brevetés que l'évaluation s'arrête, au contraire, les brevetés peuvent et doivent encore évoluer…

N'oubliez pas, le but du retour personnel est de conseiller, de permettre à tous d'évoluer ! Soyons constructifs, soyons positifs !

La place du breveté dans une équipe d'animation est parfois problématique. En effet, il est difficile tant pour le responsable, l'équipe que pour le breveté lui-même de comprendre ce nouveau rôle. La cellule pédagogique du HO a, dans ce cadre, créé un petit outil *« Le breveté idéal »* pour clarifier auprès de chacun ce qui est attendu du breveté, dans l'idéal. Cet outil

est là pour aider votre réflexion et discussion avec les brevetés présents dans votre activité par rapport à leur rôle et leur place dans l'équipe. Il n'a aucune fonction évaluative.

Pour les responsables :

Jeunesse et Santé veut permettre à chacun d'évoluer et de se positionner par rapport à un fonctionnement. Nous avons donc décidé de mettre en place différents moyens de faire le point sur vos pratiques de responsables. Et pour se faire, trois documents se trouvent dans votre farde.

Le premier, est une fiche appelée « Retour personnel et conseils du coordinateur en collaboration avec le permanent » remplie par le permanent et confronté par la suite au même support que le R aura rempli. Dans ce débrief, nous retrouvons surtout tous les points qui concernent le côté gestion d'équipe, la logistique, l,animation, etc.

Le deuxième document permet de prendre la température au sein de l'équipe d'animation. Le permanent référent de l'activité prend alors un moment avec le ou les A1 puis les A2 et enfin avec les B. Le permanent fait alors une synthèse des différents points abordés par les différentes années et en fait un retour au R.

Le troisième document n'est utilisé que dans le cas où il y a un duo de R – R1, , adjoint…
ce document est un petit outil pour pouvoir discuter avec le R et l'adjoint , pour faire le point sur le duo et sur le rôle de chacun, pour partager les ressentis et constater ce qui roule, pour envisager ce qu'il faudrait améliorer et permettre au duo d'évoluer.
Ce moment d'échange est chapeauté par le permanent référent.

Pour les permanents et les infrastructures :

Afin d'aider les permanents à évaluer le travail effectué en amont et pendant l'activité, nous vous demanderons, à vous, responsables, en collaboration avec votre équipe de remplir une petite évaluation. Celle-ci nous permettra d'évaluer la préparation de l'activité, le matériel mis à votre disposition, la collaboration avec les partenaires et le permanent, le box responsables (les fardes et divers documents mis à votre disposition durant l'activité), les infrastructures ainsi que la réunion des responsables… Le but de cette évaluation est de parvenir à améliorer notre organisation pour les activités futures, et ainsi correspondre au mieux à la réalité que vous vivez sur le terrain !

Annexe qu'est-ce que c'est encore l'ABCDEFG ?

Arrangements

Avant de commencer à jouer, il faut :

- ✓ Préparer tout le matériel, trouver le terrain idéal (éviter les terrains dangereux, accidentés,…)
- ✓ Préciser les limites du terrain
- ✓ Faire les équipes et disposer les joueurs…

But

En une phrase, préciser le but du jeu. Le but est la **dernière action**, la conséquence de toutes les conditions… "le but est d'arriver à…" (imaginaire)

Conditions

Expliquer les règles du jeu, les moyens que les participants ont à leur disposition pour atteindre le but. Soyons attentifs à parler lentement, à être précis, utiliser des affiches et autres supports visuels, à parler bien fort,…)

Demandes d'explication

Tout est bien compris ? Donner des explications supplémentaires souhaitées
Reformuler si nécessaire.
S'il n'y a pas de questions, il faut vérifier si tout est bien compris pour cela il y a plusieurs solutions :

- ✓ Jouer au "biesse" qui pose les questions.
- ✓ Demander à un enfant de réexpliquer…

Essai

Démarrer par un tour d'essai, jouer une fois pour "du semblant".

Fignolage

Préciser les règles, ajouter des détails, proposer des variantes, trouver une histoire originale, rendre le jeu de base méconnaissable, être déguisé, faire un décor, mettre un thème…

***G*…Fini** :

Ne pas oublier de clôturer son jeu, de lui trouver une fin et pas de dire : "eh voilà" mais trouver un moyen de le stopper. (Plus facile quand le jeu est fignolé !)